Nr. 11. 1936 r.
LISTOPAD

WIADOMOŚCI SZACHOWE

Rok II

WARSZAWSKIEGO OKRĘGOWEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor odp.: Stanisław Łękawski, Warszawa, Wspólna 58 m. 1

Ze względu na rozpoczęcie sezonu szachowego, Redakcja podaje poniżej krótkie zestawienie powszechnie stosowanych w rozgrywkach szachowych reguł, spodziewając się, że w wielu wypadkach mogą one być przydatne organizatorom turniejów.

Wskazówki do organizowania turniejów szachowych

I. Rodzaje turniejów

Zasadniczym typem turnieju szachowego jest turniej, w którym każdy uczestnik rozgrywa z każdym z pozostałych po jednej, albo po dwie partje, kolejność miejsc zwycięzców ustala się przy tym na podstawie ilości wygranych partyj, zaliczając za każdą wygraną partję jeden punkt, za każdą nierozegraną — połowę, a za przegraną zapisując zero.

W celu ustalenia kolejności rozgrywek przeprowadza się przed turniejem losowania uczestników, po czym ustala się kolejność rozgrywek w/g tabeli turniejowej (por. „Wiadomości Szach.“ Nr. 5—1935 r. str. 76).

Wyniki turnieju wpisuje się w tablicę (za wygraną 1 p., remis ½ p.). W wypadku przytem, jeśli kilku nagrodzonych ma po równej ilości punktów, ustala się ich ostateczną kolejność w/g systemu Bergera (licząc wyżej punkty, uzyskane z graczami zajmującymi wyższe miejsca w turniejach).

W razie dopuszczenia zbyt wielkiej ilości uczestników, turniej może odbywać się w dwu lub więcej grupach, wewnątrz których rozgrywka odbywa się w taki sam sposób, jak wyżej opisano.

W grupy łączy się uczestników albo drogą losowania, albo też — w celu zapewnienia bardziej równomiernego składu uczestników we wszystkich grupach, wyznacza się do każdej grupy jednego z pośród uznanych za najsilniejszych graczy, poczem wyznaczeni dobierają sobie kolejno po jednym graczu do swej grupy. Po ukończeniu rozgrywek w grupach po 2—3 zwycięzców każdej grupy łączy się w nową grupę zwycięzców, która rozgrywa między sobą na tychże zasadach nowy turniej, decydujący o kolejności nagrodzonych.

Ponadto można organizować różne przygodne imprezy szachowe, jak np masowe turnieje, w których przegrywający partję odpada od dalszej konkurencji i t. p.; formy te nie powinny jednak być stosowane przy poważniejszych rozgrywkach.

Odrębną formę rozgrywek szachowych stanowią matche, rozgrywane między dwoma stronami — jednostkami lub drużynami. Matche indywi-

dualne gra się bądź o większość ze zgóry ustalonej liczby partji, bądź do osiągnięcia przez jednego z uczestników zgóry ustalonej liczby wygranych partji, przyczem zależnie od umowy punkty za nierozegrane mogą być bądź brane, bądź nie brane pod uwagę. W matchach drużynowych każdy uczestnik gra z reguły z jednym z uczestników drużyny przeciwnej jedną lub dwie partje, przyczem o zwycięstwie decyduje suma punktów, osiągnięta przez wszystkich członków drużyny. Spotykają się również turnieje drużynowe, składające się z szeregu matchów, rozgrywanych przez drużyny, stanowiące reprezentację klubów, miast, czy t. p. O kolejności miejsc decyduje wówczas suma punktów, osiągniętych w całości spotkań przez wszystkich członków drużyny.

II. Uczestnictwo w turnieju

O dopuszczeniu do turnieju decydować winien Komitet Organizacyjny, bądź władze organizacji i zrzeszeń szachowych, będące gospodarzami turnieju.

Zasadniczo skład turnieju poza ogólnymi warunkami (np. przy lokalnych turniejach zamieszkanie w danej miejscowości) winien być ustalany w zależności od siły gry; przy zgłoszeniach znaczniejszej ilości uczestników o różnej notorycznie klasie gry wskazane jest raczej urządzanie dwu turniejów — mocniejszego i słabszego, niż dopuszczanie do nierównej walki.

Zasadniczo do turniejów o mistrzostwo okręgu, bądź większych środowisk szachowych winni być dopuszczeni gracze I kategorji, do turniejów lokalnych o mistrzostwo — gracze drugiej kategorji — z tem, że tytułem próby może być dopuszczony pewien procent graczy słabszych.

Gracz, deklarujący swoje uczestnictwo i dopuszczony do udziału w turnieju, niema prawa bez poważnych przyczyn, uznanych przez Komitet turnieju, wycofać się w czasie trwania turnieju. Przekroczenie tego przepisu może pociągnąć za sobą odebranie na czas pewien prawa udziału w turniejach szachowych.

W razie ustąpienia gracza z turnieju po przeprowadzeniu losowania, ale przed rozpoczęciem rozgrywek, należy przeprowadzić nowe losowanie. Gdy ustąpienie następuje podczas rozgrywek w pierwszej połowie turnieju, skreśla się wszystkie jego punkty i nie bierze ich w rachubę przy obliczaniu kolejności graczy. Gdy ma ono miejsce w drugiej połowie — punkty, osiągnięte przezeń zachowują swą wagę, natomiast partje niegrane przezeń zalicza się mu jako przegrane, jego przeciwnikom — jako wygrane

III. Organizacja i kierownictwo gry

Władzami kierowniczemi turnieju są: Komitet turnieju, Kierownik turnieju i Komisja Arbitrów.

Komitet turnieju, który może być identyczny z Komisją Organizacyjną, wykonuje ogólne kierownictwo administracyjne turnieju, stwierdza kolejność rozgrywek, ustala dni i godziny gry i t. p. Pożądane jest przytem, by ważniejsze zarządzenia ujęte były w formę przepisów regulaminowych specjalnie dla danego turnieju i podane zgóry do wiadomości uczestników.

Kierownik turnieju (ew. jego zastępca) winien być stale obecny na sali podczas gry. Obowiązkiem jego jest dopilnowanie punktualnego rozpoczęcia gry, przyjęcia kopert z zapisami niedokończonych partji, należy-

tego zapisania wyniku partji, w razie jej rozegrania, stwierdzenie wygrania partji lub jej nierozegrania, należytego zużycia czasu do namysłu, opieka nad tym, by graczom nie przeszkadzano przy grze, oraz doraźne rozstrzyganie wszelkich sporów, powstających co do przebiegu gry.

Zaleca się, by w momentach, gdy można przewidywać powstanie spornych kwestji, np. przy groźbie przekroczenia czasu lub t. p., kierownik turnieju zawczasu kontrolował osobiście przebieg danej partji.

Komisja Arbitrów powołana jest do rozstrzygania wszelkich sporów co do stosowania przepisów gry, oraz przepisów regulaminowych, w szczególności zawartych w cz. IV — VII niniejszego tekstu. Działa ona jako druga instancja w wypadkach, gdy bądź strona odniosła się od orzeczenia kierownika turnieju, bądź kierownik turnieju sam przekaże sprawę sporną bez swej decyzji Komisji. Odwołanie się od orzeczenia arbitra może przytem nie mieć mocy wstrzymującej; na jego żądanie partja sporna może być dalej grana.

IV. Porządek turnieju

Rozgrywki odbywają się w wyznaczone zgóry dnie w ustalonych zgóry godzinach, przyczem w zasadzie w ciągu jednego dnia gry winna być grana jedna partja. Prowadzi się rozgrywki w kolejności ustalonej przez wynik losowania z tem, że Komitet Turniejowy upoważniony jest do wyznaczania pewnych dni na dogrywanie niedokończonych partji.

Wszelkie zmiany i przesunięcia, dopuszczalne jedynie wyjątkowo, winny być ogłaszane zgóry, przyczem przy zmianach, czynionych indywidualnie dla poszczególnych graczy, należy je zawczasu uzgadniać z zainteresowanymi ich partnerami.

Spóźnienie się gracza na wyznaczoną godzinę bez uprzedniego zezwolenia powoduje bezwzględnie zaliczenie mu czasu spóźnienia jako przysługującego mu (cz. VI) czasu do namysłu. Spóźnienie dwugodzinne lub dłuższe uważa się za równoznaczne z nieprzybyciem.

Niestawienie się gracza w oznaczonym dniu gry bez uprzedniego zezwolenia powoduje zaliczenie mu przypadającej na dzień ten partji jako przegranej, jego partnerowi — jako wygranej. Gdy obaj partnerzy opuszczają dzień gry — partję zalicza się im obu jako przegraną. Trzykrotne opuszczenie dni gry powoduje skreślenie z turnieju wraz ze związanymi z opuszczeniem turnieju konsekwencjami. Kontrola nad nieobecnością i opóźnieniem się należy do Kierownika.

V. Zapisywanie partji

Partje, rozgrywane na turniejach winny być zapisywane przez graczy notacją algebraiczną pełną lub skróconą. Ostatnie posunięcia przy przerwaniu partji winny być zapisane pełną notacją. Złożenie prawidłowego i kompletnego zapisu najpóźniej w godzinę po ukończeniu partji jest niezbędnem dla zaliczenia zwycięzcy partji za wygraną. W razie nierozegranej — obowiązek złożenia takiego zapisu ciąży na grającym białemi pod rygorem niezaliczenia w tabeli zdobytej połowy punktu.

Ponadto brak u gracza podczas trwania partji prawidłowego doprowadzonego do ostatniego posunięcia zapisu, pozbawia go prawa zgłaszania w momencie tym reklamacji, co do zużycia czasu przez przeciwnika i t. p.

Zapisy winny być składane do rąk kierownika turnieju.

C. d. n.

PARTIE

Z OLIMPIADY W MONACHIUM.

Nr. 135. Obrona słowiańska.

P. Frydman (Polska) — **Romi** (Włochy)

1) d2—d4, Sg8—f6; 2) c2—c4, c7—c6; 3) Sg1—f3, d7—d5; 4) Sb1—c3, g7—g6.

Tak zwany wariant Schlechtera partii słowiańskiej.

5) c4×d5, Sf6×d5.

Lepiej 5) .... cd. Teraz czarne będą miały trudności z rozwinięciem skrzydła hetmańskiego, a białe budują centrum i starają się jaknajprędzej osiągnąć atak.

6) e2—e4, Sd5×c3; 7) b2×c3, Gf8—g7; 8) Gf1—c4, 0—0; 9) 0—0, Gc8—g4.

Trudno wskazać czarnym jakiś dobry plan rozwinięcia hetmańskiego skrzydła, ale wyrzeczenie się białopolowego Gońca pozostawia białym długotrwałą inicjatywę.

10) h2—h3, Gg4×f3; 11) Hd1×f3, Sb8—d7; 12) e4—e5, Sd7—b6; 13) Gc4—b3, e7—e6; 14) Hf3—g3.

Przygotowuje atak pionami f i h.

14) .... Sb6—d5; 15) h3—h4, h7—h6.

Lekarstwo gorsze od choroby. Teraz pozycja czarnych rozsypuje się za pierwszym ciosem.

16) h4—h5, Kg8—h7.

Nie można 16) .... g5 wobec 17) g4.

17) Gb3—c2, Hd8—e8; 18) Hg3—h3, Wf8—h8; 19) g2—g4, Kh7—g8; 20) f2—f4, c6—c5; 21) h5×g6, c5×d4.

Czarne oddają już piona, ale to nie o wiele przedłuża opór.

22) g6×f7†; He8×f7; 23) c3×d4, Wa8—c8; 24) Gc2—b3, Wc8—c3; 25) Wf1—f3, Wc3×f3; 26) Hh3×f3, h6—h5; 27) f4—f5, h5×g4; 28) Hf3×g4, Hf7—c7.

Naiwna próba kontrataku. Na 29) ef 30) Hg2! Najlepszem posunięciem byłoby poddanie się.

29) f5—f6, Sd5×f6; 30) Hg4×e6†.

Czarne poddały się. Na 30) ... Hf8 31) Ga3. Na 30) .... Kh7, 31) Hf5 mat. Oryginalna pozycja matowa.

(Uwagi P. Frydmana).

Nr. 136. Sycylijska.

Uulberg (Estonia) — **Kremer** (Polska)

1) e2—e4, c7—c5; 2) Sg1—f3, d7—d6; 3) d2—d4, c5×d4; 4) Hd1×d4.

Zwykle grywa się tutaj S×d4.

4) .... Sb8—c6; 5) Gf1—b5, Gc8—d7; 6) Gb5×c6, Gd7×c6; 7) 0—0, Sg8—f6; 8) Sb1—c3, g7—g6; 9) Sc3—d5, Gf8—g7; 10) Gc1—g5, 0—0; 11) Sd5×f6, e×f6.

Osłabia piona d6, ale daje groźne możliwości f6—f5.

12) Gg5—f4, f6—f5; 13) Hd4×d6, f5×e4; 14) Hd6×d8, Wf8×d8; 15) Sf3—e5, Gc6—b5.

Czarne nie chcą się wyrzec korzyści, jakie daje im para Gońców.

16) Wf1—d1, g6—g5!

Daleko obliczona kombinacja. Jeśli teraz 17) Gg3? to f6! 18) Sg4 (jedyne!) f5! i 19) .... f4, zdobywając Gońca.

17) Wd1×d8†, Wa8×d8; 18) Gf4×g5.

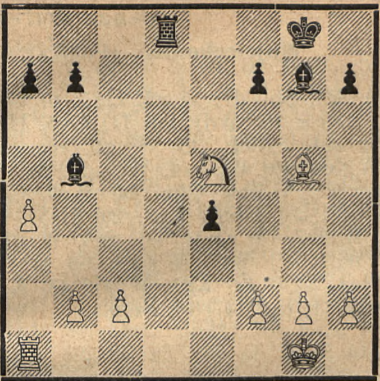
Zdawałoby się, że białe zdobyły piona...

18) .... Wd8—d5!

Na 18) .... f6 białe grają Gh4.

19) f2—f4, f7—f6; 20) c2—c4, f6×g5!; 21) c4×d5, g5×f4; 22) a2—a4.

Na 22) Sg4? h5! Skoczek jest stracony.



22) .... Gb5—a6; 23) d5—d6, Gg7×e5; 24) d6—d7, Ge5—d4†.

Czarne wolą widzieć w końcówce białego króla na h1, skąd trudno mu będzie wydostać się.

25) Kg1—h1, Gd4—f6; 26) Wa1—c1, e4—e3; 27) Kh1—g1, Kg8—f7; 28) g2—g3, f4—f3; 29) b2—b4, Ga6—d3. *Białe poddały się.*

Nr. 137. Pionem Hetmana.

Friedman H. (Polska). **Willard** (Estonia)

1) d4, e6; 2) e4, d5; 3) Sc3, d×e4; 4) S×e4, Sb—d7; 5) Sf3, Sg—f6; 6) S×f6, S×f6; 7) Gg5, Ge7; 8) Gd3, Sd5; 9) G×e7, H×e7; 10) Hd2, 0—0; 11) 0—0, Wf—d8; 12) Wf—e1, Sb4? 13) We5! S×d3; 14) H×d3, Wd5; 15) Sg5!

Z groźbą H×h7 i Hh8 mat.

15) .... g6; 16) He3.

Z groźbą W×d5.

16) .... W×e5; 17) d×e5.

Opanowanie pola f6 zapewni białym wygraną.

17) .... Gd7; 18) Se4, Kg7; 19) Sf6, h6; 20) Wa—d1, Gc6; 21) Hd4!

Opanowuje linię d.

21) .... a5; 22) a3, a4; 23) h3, Wa5; 24) Hh4!

Z groźbą Sh5†, Kf8; Wd8†, Ge8; Sf6!! H×d8; Sd7†!!

24) .... g5; 25) Hd4, Hc5; 26) Sh5†! Kg6; 27) Hd3†! f5.

Po ... K×h5? g4† i Hg3 mat.

28) e×f6, ep.†, Hf5; 29) Hd8! Wd5. 30) Hg8†, K×h5; 31) W×d5.

Nie g4†? bo Kh4; g×f, W×d1† i W×h1 mat.

31) .... H×f6.

Nie .... H×d5, bo Hf7†, Kh4; g3†, K×h3; Hh5 i mat.

32) We5!! Hf4; 33) H×e6, Hc1†; 34) We1.

Czarne poddały się. Grozi g4† i H×h6 mat.

(Uwagi H. Friedmana).

Nr. 138. Indyjska.

Cwietkow (Bułgaria). Najdorf (Polska).

1) Sf3, Sf6; 2) d4, b6; 3) g3, Gb7; 4) Gg2, c5; 5) 0—0, c×d4; 6) S×d4, G×g2; 7) K×g2, g6; 8) c3, Gg7; 9) Ha4, 0—0; 10) Sd2, d5; 11) Sd2—f3, Sb—d7; 12) Sc6, He8; 13) Hh4, e5; 14) Sb4, Wa—c8; 15) Wf—d1, Wc4; 16) Hh3, Ha8; 17) S×d5, Sf×d5; 18) H×d7, Wf—d8; 19) Hb5, Wc5; 20) Hb3, Wd—c8; 21) Kg1, h6; 22) Sh4, Wc4; 23) Sg2, Sf6; 24) Se3, Wc4—c5; 25) Gd2, Se4; 26) Sg2, Hc6; 27) Ge3, Wc4; 28) Wd3, Wc8—c7; 29) Wa—d1, b5; 30) Wd5, Wb7; 31) f3, Sf6; 32) Wd6, Hc7; 33) Sh4, b4; 34) c×b4, Wc×b4; 35) Hd3, e4; 36) f×e4, S×e4; 37) Wd8†, Kh7; 38) b3, S×g3; 39) S×g6, f×g6; 40) Hd5, Se×2†; 41) Kf1, Wf4†; 42) K×e2, Wf7; 43) Wd8—d6, Gf8; 44) W×g6, Hc2†. Białe poddały się.

Nr. 139. **Debiut Réti'ego.**
Tot (Jugosławia). **Wojciechowski (Polska).**

1) Sf3, Sf6; 2) c4, g6; 3) d4, d6; 4) Sc3, Sb—d7; 5) g3, Gg7; 6) Gg2, 0—0; 7) 0—0, We8; 8) Hb3, e5; 9) d×e5, d×e5; 10) Wd1, c6; 11) Gg5, Hc7; 12) G×f6, S×f6; 13) Sg5, Gf5; 14) Sg—e4, S×e4; 15) S×e4, Wa—d8; 16) Sc5, Gc8; 17) Ha4, Wd4; 18) H×a7, W×c4; 19) Wa—c1, We—d8; 20) h4, W×c1; 21) W×c1, Wd2; 22) Sb3, W×e2; 23) G×c6, Gh6; 24) Wc5, Ge3; 25) f×e3, e4; 26) Kf1, Gg4; 27) Gd7, H×d7; 28) Hb8†, Kg7; 29) He5†, f6; 30) Wc7, f6×e5; 31) W×d7†, Kh6; 32) W×b7, W×b2; 33) Sc5, W×a2; 34) S×e4, Ge2†; 35) Ke1, Gf3; 36) Sc3, Wg2; 37) We7, W×g3; 38) W×e5, Wh3; 39) Kf2, Gh1; 40 We7, W×h4; 41) e4, Kg5; 42) Kg3, Wg4†; 43) Kh2, Gf3; 44) W×h7, Wg2†; 45) Kh3, Kf4; 46) Wf7†, Ke3; 47) e5. Remis.

Nr. 140. **Sycylijska.**
Najdorf (Polska). **Jörgensen (Norwegia).**

1) e4, c5; 2) Sf3, Sc6; 3) d4, c×d4; 4) S×d4, Sf6; 5) Sc3, d6; 6) Gg5, e6; 7) Hd2, a6; 8) Ge2, Gd7; 9) 0—0, h6; 10) Ge3, Ge7; 11) f4, 0—0; 12) Kh1, b5; 13) a3, Sa5; 14) b3, Wa—c8; 15) e5, Se8; 16) Gd3, Sb7; 17) f5! Gg5; 18) f×e6, G×e3; 19) H×e3, W×c3; 20) e×d7, Sc7; 21) e6, He7; 22) He4, W×d3; 23) c×d3, Sd8; 24) Sf5, ;H×e6; 25) Se7†, Kh8; 26) Sg6†, Kg8; 27) S×f8, K×f8; 28) Hh7, H×d7; 29) Hh8†, Ke7; 30) H×g7 i białe wygrały.

Z TURNIEJU W NOTTINGHAM.

Nr. 141. **Pionem Hetmana.**
Tartakower. **Alechin.**

1) d4, Sf6; 2) g3, c5; 3) Sf3, d5; 4) Gg2, c×d4; 5) 0—0, Gg4.

Unika wariantu 5) .... Sc6; 6) S×d4, e5; 7) S×c6, b×c6; 8) c4 (t. zw. wariant Grunfelda) z zyskiem posunięcia dla białych.

6) S×d4, e5; 7) Sf3, Sc6; 8) h3.

Prowadzi do osłabienia królewskiego skrzydła.

8) .... Gf5; 9) c4.

Białe chcą rozbić czarne centrum.

9) .... d4; 10) Hb3, Hc7; 11) e3, Ge7.

Jeżeli 11) .... d3? 12) Sh4. Na 11) .. d×e, 12) G×e3.

12) e×d4, e×d4; 13) Gf4, Hc8; 14) Wd1.

Lepsze było Kh2 z nast. Sb—d2.

14) .... 0—0; 15) S×d4, G×h3; 16) S×c6, b×c6; 17) G×h3.

I teraz jeszcze należało grać Sd2.

17) .... H×h3; 18) Hf3, Sg4; 19) Sc3, f5.

To posunięcie utrudnia białemu skoczkowi obronę twierdzy królewskiej.

20) Hg2, Hh5; 21) We1, Gc5; 22) Sd1, g5, 23) Ge5, Wa—d8.

Z podwójną groźbą Wd2 i W×d1.

24) Gc3, W×d1; 25) Wa×d1.

Na 25) We×d1? G×f2†; 26) Kf1, Se3†.

25) .... G×f2†; 26) Kf1, G×e1; 27) W×e1, f4; 28) g×f4, W×f4†; 29) Kg1, Sh2.

Rozstrzyga.

30) Wd3, Wf1†; 31) H×f1, S×f1; 32) K×f1, Hf7†; 33) Kg2, H×c4; 34) We7, Hd5†; 35) Kh3, h5.

Białe poddały się.

(Według B. C. M.).

Nr. 142. **Francuska.**
Alechin **Euwe**

1) e4, e6 2) d4, d5 3) e5, c5 4) Sf3, Sc6 5) Gd3, cd 6) 0—0, f6 7) Gb5, Gd7, 8) G×c6, b×c6 9) H×d4, fe 10) H×e5, Sf6, 11) Gf4, Gc5, 12) Sc3, 0—0 13) Gg3, He7, 14) a3, a5 15) Wfel, Wa7 16) Sa4, Wb7 17) Hc3, Ga7 18) H×a5, Se4, 19) Ha6, Ge8, 20) b4, g5, 21) Sc5, G×c5 22) b×c5, S×c5 23) He2, Se4 24) He3, Gg6 25) Se5, c5 26) S×g6, h×g6 27) f3, S×g3 28) h×g3,, Kf7 29) a4, Wa8 30) Kf2, Wb2 31) We2, c4 32) Wh1, Kg8 33) He5, Ha7†; 34) Kf1, Wb1†; 35) We1, W×e1†; 36) K×e1, Hg7; 37) H×e6†, Kf8; 38) H×d5, Hc3†; 39) Kf2, We8; 40) g4, He3†; 41) Kg3, Hf4†; 42) Kh3, We7; 43) Hc5, Hf6; 44) g3, Hh8†; 45) Kg2, Hc3; 46) Wh7, H×c2†; 47) Kh3, He2; 48) W×e7, H×e7; 49) H×c4, He1; 50) Hc5†, Kf7; 51) Kg2, Ha1; 52) Hc2, Kf6; 53) Hb3, Ke5; 54) Kf2, Kf6 55) Hb6†, Kg7; 56) Hb4, Hh1; 57) He1, Hh2†; 58) Ke3, Kh7; 59) a5, Ha2; 60) Hd2, Ha1; 61) Ke2, Kh6; 62) f4, gf; 63) gf, Ha4; 64) Kf2, Kh7; 65) g5, Ha3; 66) Hd7†, Kh8; 67) Hc8†, Kh7; 68) Hc7†, Kh8; 69) Ke2, Ha2†; 70) Ke3, Hb3†; 71) Kd4, Hb4†; 72) Kd5, Hb5†; 73) Kd4, Ha6; 74) Hb6, Hc8; 75) Hd6, Hc2; 76) a6, Hd2†; 77) Ke5, Hc3†; 78) Ke6, Hc8†; 79) Ke7, Kh7; 80) Hd7 i czarne się poddały.

Nr. 143. **Gambit hetmański.**
Rzeszewski **Vidmar**

1) d4, d5; 2) c4, c6; 3) Sf3, Sf6; 4) e3, e6, 5) Gd3, dc; 6) G×c4, c5; 7) 0—0, a6; 8) Sc3, b5; 9) Gb3, Gb7; 10) He2, Sc6; 11) Wfd1, Hb6; 12) d5, ed; 13) e4, de; 14) S×e4, S×e4; 15) H×e4†, Ge7; 16) Gd5, Wd8; 17) Gg5, W×d5; 18) W×d5, 0—0; 19) Wd7, Gd8; 20) Wc1, Gc7; 21) He3, Sb8; 22) We7, G×f3; 23) H×f3, h6; 24) Gf4, Gd6; 25) Wb7, Hd8; 26) Wd1 i czarne się poddały.

Nr. 144. **Gambit hetmański.**
Dr. M. Euwe **S. Rzeszewski**

1) d4, Sf6; 2) c4, e6; 3) Sf3, b6; 4) g3, Gb7; 5) Gg2, Gb4†; 6) Gd2, G×d2†; 7) H×d2, 0—0; 8) Sc3, d6; 9) Hc2, He7; 10) 0—0, c5; 11) Wa—d1, c×d4; 12) S×d4, G×g2; 13) K×g2, Wc8; 14) Hd3, Sb—d7; 15) Sf3, Se5; 16) S×e5, d×e5; 17) Hf3, Wa—b8; 18) b3, a6; 19) Se4, S×e4; 20) H×e4, b5; 21) c×b5, W×b5; 22) Wc1, Wb—c5; 23) W×c5, H×c5; 24) Wd1, Hb5; 25) Wc1, Wd8; 26) Wc7, g6; 27) Hf3, Wf8; 28) Wa7, a5; 29) Hd3, Hc5; 30) Wa6, Hb4; 31) Wa7, Hc5; 32) He3, Hd5†; 33) Kh3, h5; 34) Hc3, Hd1; 35) Kg2, H×e2; 36) W×a5, He4†; 37) Hf3, Hc2; 38) h4, Wc8; 39) Wa7, Wc7; 40) W×c7, H×c7, H×c7; 41) Ha8†, Kg7; 42) a4, Hb6; 43) a5, H×b3; 44) a6, Ha3; 45) a7, e4; 46) Hb8, Hf3†; 47) Kg1, Hd1†; 48) Kh2, He2; 49) He5†. Czarne poddały się.

Nr. 145. **Gambit Hetmana.**
Fine **Lasker**

1) d4, d5; 2) c4, e6; 3) Sf3, Sf6; 4) Sc3, Ge7; 5) e3, 0—0; 6) Gd3, dc; 7) G×c4, c5; 8) 0—0, a6; 9) He2, b5; 10) Gd3, Gb7; 11) dc, G×c5; 12) e4, Sbd7; 13)Gg5, h6; 14) Gh4, b4; 15) Sa4, Ge7; 16) Wfd1, Sh5; 17) G×e7, H×e7; 18) Wac1, Sdf6; 19) g3, a5; 20) Sc5, Wfc8; 21) S×b7, H×b7; 22) Se5, W×c1; 23) W×c1, Wc8; 24) W×c8†, H×d8; 25) Hc2, Hb7; 26) Hc6, Ha7; 27) Hc8†, Kh7; 28) Sc6, Hc5; 29) e5†, g6; 30) e×f6, S×f6; 31) Hb7, Kg8; 32) Ge2, Sd5; 33) Se5 i czarne się poddały.

K. Plater

Partia hiszpańska

(Dokończenie)

Obrona berlińska w partii hiszpańskiej jest pomyślana jako atak na piona e4 w myśl zasady, że kontratak stanowi najlepszą obronę. Zamiast bronić piona e5 (po ruchach *1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Gb5*) czarne atakują białego piona: Sg8 - f6.

Obecnie ulepszono ten system obrony przez wtrącenie ruchu 3... *a7-a6* Jeżeli goniec odejdzie na a4, to czarne uzyskały możność uwolnienia się posunięciem b7—b5 od związania skoczka, gdy stanie się ono zbyt przykre, a w razie wymiany na c6 może powstać rodzaj końcówki, w której czarne mają równe szanse np. 4. G×c6 d×c6! 5. d4 e×d4 6. H×d4 H×d4; 7. S×d4 Gd6. Jest to t. zw. wariant wymienny w partii hiszpańskiej, w praktyce mało grywany, bo rzadko prowadzi do ciekawych pozycji.

Po 3... a7—a6 goniec odchodzi najlepiej na a4: *4. G b5 — a4.* Dopiero teraz następuje *4... Sg8—f6* z atakiem na piona e4.

W jaki sposób białe mają bronić zagrożonego piona? Bezwątpienia niekonsekwentne byłoby 5. d2—d3, bo celem całego otwarcia jest przeprowadzenie ruchu d2—d4. Również niekoniecznie zaleca się 5. Sb1—c3, bo skoczek blokowałby piona c2, który radby wesprzeć piona hetmańskiego na d4. Dodam nawiasem, że po 5. Sc3 najbezpieczniejszą odpowiedzią jest 5... Ge7, natomiast bardziej ryzykowne 5... Gc5 spowodu 6. S×e5! i ew. 7. d4.

Następną możliwą grą jest 5. Hd1—e2. Ruch ten również osłabia pole d4, ale tutaj dzieje się to planowo: na d1 stanie w przyszłości wieża, tworząc nieprzyjemne vis-a-vis czarnemu hetmanowi. W odpowiedzi na to czarne uwalniają się od nacisku gońca przez 5...b5 6. Gb3 Ge7 (solidniejsze niż 6... Gc5) i bez większych trudności wyrównują partię.

Wreszcie można obronić piona e4 pośrednio, mianowicie pasując, co uchodzi w tem miejscu za najmocniejsze. A więc *5.0—0.* Jeżeli czarne złakomią się na łatwą zdobycz *5... Sf×e4*, to nic łatwiejszego jak odbić piona grając wieżą na e1. Jest to wprawdzie sposób łatwy, ale nieprowadzący do uzyskania przewagi. O wiele mocniejsze jest *6. d2—d4.* (Teraz 6... e×d4 naraziłoby czarnych na komplikacje warjantu ryskiego: 7. We1 d5 8. S×d4 z podwójną groźbą S×c6 i f2—f3).

Po 6. d2—d4 czarne najpierw zmuszają białego gońca do odwrotu *6... b7—b5 7. Ga4—b3*, a następnie wzmacniają pozycję skoczka *7... d7—d5.* Następuje *8 d4×e5* (lepiej niż 8. S×e5) *8... Gc8—e6 9. c2—c3.* Ruch ten rozszerza działalność gońca na przeciętną b1—h7 *9... Gf8—e7.* Rzadziej grają tutaj 9... Gc5 *10. Gc1—e3.* Najwyższy czas na rozwinięcie skrzydła hetmańskiego. *10... 0—0.* Gdyby białe zagrały 10. Sbd2, to czarne również odpowiedziałyby roszadą, a następnie f7—f5.

Euwe uważa ten warjant za najkorzystniejszą dla czarnych obronę partji hiszpańskiej: *1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Gb5 a6 4. Ga4 Sf6 5. 0—0 S×e4 6. d4! b5 7. Gb3 d5 8. d×e5 Ge6 9. c3 Ge7 10. Ge3 0—0.* Partje stoją prawie równo. Czarne są dobrze rozwinięte, ale mają słabe punkty jak np. skrzydło hetmańskie, które białe mogą zaatakować przez a2—a4. Niedostatecznie broniony jest także Se4 i pion d5.

Zupełnie inny charakter przybiera partja, jeżeli po *1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Gb5 a6 4. Ga4 Sf6 5. 0—0* czarne rozwijają się zamiast bić piona e4 *5... Gf8—e7*. Dobrze jest także 5... d6, chodzi tu głównie o przestawienie posunięć *6. Wf1—e1 b7—b5!* To posunięcie należy robić zanim białe zagrają c2—c3; w przeciwnym razie goniec mógłby odrazu wycofać się na c2 *7. Ga4—b3 d7—d6 8. c2—c3*. Chroni ważnego gońca od wymiany i przygotowuje d2—d4 *8... Sc6—a5!* Wykorzystując darmowe tempa a7—a6 i b7—b5 czarne atakują w dalszym ciągu na skrzydle hetmańskiem. *9. Gb3—c2 c7—c5; 10. d2—d4*. Spokojniejsze jest 10. d3, żeby rozwinąć skrzydło hetmańskie zanim dojdzie do walki w centrum. *10. Hd8—c7*.

Najczęściej grany warjant partji hiszpańskiej jest następujący: *1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Gb5 a6 4. Ga4 Sf6 5. 0—0 Ge7 6. We1 b5 7.Gb3 d6 8. c3 Sa5 9. Gc2 c5 10. d4 Hc7.*

W powstałej pozycji plan czarnych polegać będzie przedewszystkiem na wyjaśnieniu sytuacji w centrum, żeby móc rozpocząć ofensywę bez obawy kontrataku. Osiągną cel grając Gc8—g4 ew. Sa5—c6, przez co wymuszą ruch d4—d5. Następnie będą miały do wyboru albo przygotowanie ataku na skrzydle królewskim przez 0—0, g7—g6, Sf6—e8—g7, i f7—f5, albo w dalszym ciągu atakować na skrzydle hetmańskiem. W tym ostatnim wypadku mogą ruchem c5×d4 otworzyć linję c, którą opanują szybciej od przeciwnika.

Białe zachowują obronną postawę na skrzydle hetmańskiem, ale zato przygotowują atak na królewskiem: h2—h3, Sb1—d2—f1, Kg1—h2, g2—g4, Sf1—g3, We1—g1 oto normalny system rozwoju. Obie strony mają równe szanse.

K R O N I K A

NIECO CYFR Z OLIMPIADY. Na 20 rozegranych spotkań, drużyna polska wygrała 16, przegrała 3 (z Węgrami 3:5, z Łotwą 3½:4½, z Norwegią 3½ : 4½) zremisowała 1 (z Austrią) osiągając 67,5% możliwych punktów (108 na 160).

Wyniki indywidualne naszych olimpijczyków: P. Frydman 13½ z 20, Najdorf 16 z 20, Regedziński 12½ z 18. Makarczyk 8½ z 18, H. Friedman 15½ z 20, Kremer 15 z 20, Pogorieły 13½ z 20, Wojciechowski 9 z 14, Sulik 3 z 7, Jagielski 1½ z 3.

Najlepsze wyniki indywidualne: Szabo 16½ z 19 (86,8%), Kostić 15½ z 18 (86,1%), *Najdorf* 16 z 20 (80%), *H. Friedman*, Keres i L. Steiner 15½ z 20 (77,5%), Pirc i Gilg 11½ z 15 (76,7%), Feigin 14½ z 19 (76,3%). Becker 13½ z 18 (75%), *Kremer* 15 z 20 (75%).

Niezwyciężeni: Szabo, Havasi, Eliskases, *H. Friedman*, Vajda, Heinicke, Nedeljković.

OLIMPIADA KORESPONDENCYJNA. Stan na dzień 17.IX.1936. Według punktów straconych. Grupa A: Dania 8, Niemcy 9, Estonia 10½, Szwecja II 13, Holandia I 13½. Grupa B: Węgry 7, Austria 11, Szwecja I 11, Polska 12, Niemcy II 13, Rumunia 15½. Grupa C: Szwajcaria 9½, Francja 10½, Portugalia 11½, Włochy 13½, Hiszpania 14½, Holandia II 20½.

WARSZAWA. Na ostatniem zebraniu P.Z.Sz. postanowiono wysłać na turniej do Wiednia H. Friedmana, który odniósł piękny sukces na olimpiadzie, nie przegrywając ani jednej partii.

BIAŁYSTOK (O. S). W początku października r. b. sekcja szachowa przy Pocztowym Przysposobieniu Wojskowym zorganizowała turniej szachowy o mistrzostwo indywidualne członków P. P. W.

Uroczyste otwarcie turnieju odbyło się w salach P. P. W., w obecności p. nacz. Dąbrowskiego i p. mjr. Łukosia oraz przedstaw. Klubu Szachowego p. O. Sokolskiego.

W imieniu P. P. W. przemawiał p. Marchlik. Następnie w imieniu Klubu Szachowego p. O. Sokolski w krótkim przemówieniu podniósł znaczenie turniejów szachowych i wyraził uznanie organizatorom za urządzenie turnieju.

W końcu w imieniu Poczt. Przysp. Wojsk. zabrał głos prezes p. mjr. Łukoś, który wezwał graczy szachowych do intensywnej pracy celem podniesienia poziomu gry szachowej.

W turnieju bierze udział 28 szachistów. W turnieju dotychczas prowadzi Burandt przed Puchalskim.

Kierownictwo turnieju spoczywa w sprawnych rękach kierownika sekcji szachowej P. P. W. p. Burandta.

W myśl projektu p. O. Sokolskiego, przewodniczącego Komisji Szachowej, Zarząd Klubu Szachowego przystąpił do zorganizowania turnieju szachowego o drużynowe mistrzostwo Białegostoku.

W tych dniach został wybrany Komitet Organizacyjny, w skład którego weszli: Przewodniczący — mg. M. Goławski, naczelnik wydziału kultury i oświaty, vice — O. Sokolski (Kl. Sz.), sekretarz — Burandt (PPW), członkowie: Puchnowski i Pawłowski (SUS), Radziuk (KPW), Nasielski (T-wo Esperantystów), Szwarc (PPW), Oljan, Zabłudowski i Kagan (Kl. Szach.).

Na protektora turnieju uproszono Prezydenta Miasta, p. Seweryna Nowakowskiego, który obejmując protektorat ufundował puhar przechodni dla zwycięskiej drużyny.

Otwarcie turnieju odbędzie się w sali Rady Miejskiej, w dniu 8-go listopada r. b.

Powyższy turniej wywołał wielkie zainteresowanie w miejscowym społeczeństwie.

GRUDZIĄDZ. W ostatnich czasach życie szachowe w Grudziądzu bardzo się ożywiło, dzięki niezmordowanej pracy obecnego prezesa p. Schmechla, który Grudziądzkie Towarzystwo Zwolenników Gry Szachowej pragnie podnieść na wyżyny organizacyjne.

Ostatnia impreza z okazji 5-lecia tego Klubu była dowodem, że praca włożona w organizację wyda jaknajwiększe rezultaty w przyszłości. W dniu 5-lecia odbył się w pierwszym rzędzie mecz międzymiastowy Grudziądz — Inowrocław, zakończony zwycięstwem Inowrocławia w stosunku 4:3. Grudziądz reprezentowali: pp. Szwajkowski, Panowicz, Lubański, Pierkowski, Fabiński, Zołyniak i Balewski, a Inowrocław: pp. Chybicki, Kukułka, Nowacki, Konarkowski, Jankowski, Hajek i Ziółkowski.

Po meczu odbył się bankiet w salach Królewskiego Dworu, w czasie którego przemawiali: prezes p. Schmechel, przedstawiając zebranym historię klubu, p. Konarkowski, delegat Inowrocławia, składając życzenia z okazji 5-lecia, p. Iwiec z Torunia oraz przedstawiciel dziennikarzy grudziądzkich.

Bankiet przeciągnął się do późnej nocy pozwalając nawiązać nić przyjaźni między gośćmi a gospodarzami.

W. HAJDUKI. Z okazji 20-lecia klubu „1916“ w dniach 4 i 11 października rozegrany został czwórmecz drużynowy, z wynikiem: I — „1916“, II — „Azot“ (Chorzów), III — „Hetman“ (Michałkowice) IV — „Szach—Mat“ (Radzionków).
Klub 1916 zdobył w r. b. po raz drugi drużynowe mistrzostwo Śląska.

FLORENCJA. Mistrzostwo Włoch na r. 1936 zdobył Vincenzo Castaldi — 11 p. Następują: Monticelli 9½, Riello 8, Sacconi i Staldi po 7½. Norcia 7, Rosselli, Calapso i Stalda po 6, Rastrelli 5½, Hellman i Jesu po 5, Villani 4, Nestler 3.
OSLO. Turniej międzynarodowy zakończył się zwycięstwem Fine'a (6½ pkt) przed Flohrem i sześciu Norwegami.

ZANDVOORT. W niedawno zakończonym turnieju nagrodę piękności otrzymał M. Euwe za partię z Maroczym.

Z TERENU W O Z Sz.

Zarząd Warszawskiego Okręgowego Związku Szachowego ma zaszczyt zawiadomić Kluby Szachowe o:

1) otwarciu nowego sezonu,

2) zapisaniu się i przyjęciu do W. O. Z. Sz. w charakterze członków od października 1936 roku, trzech nowych Sekcji Szachowych:

a) Pocztowego Przysposobienia Wojskowego, Zarząd Okręgu, Warszawa, Plac Napoleona 10, b) Stowarzyszenia Sportowego „C. W. S.“ w Warszawie, ul. Terespolska 10, c) Związku Strzeleckiego, Oddział Zbrojenia N. 2 im. Stefana Okrzei.

3) przystąpieniu do finałowych rozgrywek w Turnieju Indywidualnym.
W czasie losowania kolejność rozgrywek przypadła:
I. p. Gadalińskiemu z Klubu YMCA; II. p. pulk. Steiferowi z Warsz. T-wa Zwol. Gry Szach.; III. p. Freimanowi z Klubu Hatechijah; IV. p. Danemannowi z Warsz. T-wa Zwol. Gry Szach.; V. p. Skudro z Klubu YMCA.; VI. p. Drabikowi z Klubu Monop. Tyton.

Rozgrywki odbywają się we wtorki i piątki od godz. 18 w lokalu Związku, ul. Królewska 23 m. 6.

4) terminie Walnego Zgromadzenia, który został ustalony na dzień 16 listopada 1936 r., w pierwszym terminie o godz. 17 i w drugim terminie o godz. 18 w lokalu W. O. Z. SZ., Warszawa, ul. Królewska 23 m. 6.

Zarząd Warszawskiego Okręgowego Związku Szachowego prosi o nadesłanie wniosków na Walne Zgromadzenie.

UWAGA I. Kluby, które zalegają ze składkami, a nie ureguluja zaległości przed Walnym Zgromadzeniem, nie będą posiadały prawa głosu.

UWAGA II. W sprawie uregulowania powstałych zaległości, winne są Kluby względnie Sekcje Szachowe we własnym interesie porozumieć się ze skarbnikiem W. O. Z. Sz. p. Wł. Witkowskim, tel. 9.72-62, w godz. 8—3.

DZIAŁ ZADAŃ

J. Fux.

Uwolnienie białej bierki w trzychodówce.

Uwolnienie białej bierki w dziedzinie trzychodówek pozwala na łączenie tego tematu z innemi motywami zadaniowemi; z tego też względu zasługuje na zbadanie. Praca ta podaje kilka uwag o tej kombinacji.

Możliwości uwolnienia są bogatsze tu, niż w dwuchodówkach; w tych ostatnich znane są dwa rodzaje uwolnienia: **przez przesłonę** i t. zw. **automatyczne**, czyli przez odejście figury wiążącej (Hetman, Wieża, Goniec) z linii związania. Uwolnienie natomiast przez **odejście Króla** (białego) lub **przesłonę** linii przez **białą** bierkę jest możliwe tylko we wstępie i traci przez to charakter **gry**. W trzychodówce te właśnie sposoby uwolnień (dzięki większej liczbie posunięć) mogą być przerzucone na drugie posunięcia białych. Dalej omówimy bezsprzecznie ciekawe konsekwencje zastosowania tych rodzajów kombinacji w związku z szerokiem uwzględnieniem harmonijnej współgry biało-czarnej w nowoczesnej trzychodówce.

W ten sposób otrzymujemy następujące grupy uwolnień:

Grupa I: uwolnienie przez **przesłonę czarną** (czarna bierka wstępuje na linię związania).

Grupa II: uwolnienie przez **odejście** figury wiążącej z linii związania.

Grupa III: uwolnienie przez **przesłonę białą** (biała bierka wstępuje na linię związania).

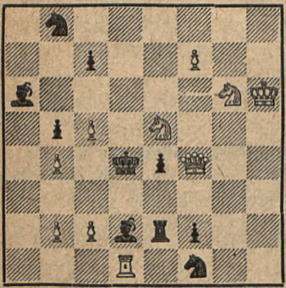
Grupa IV: uwolnienie przez **odejście białego Króla** z linii związania.

W obu ostatnich wypadkach punkt ciężkości przenosi się na grę białych, które same uwalniają związaną bierkę. Możnaby dodać do powyższej tabeli jeszcze grupę V: uwolnienie przez **bicie figury wiążącej**. Ta możliwość jednak jest zbyt prymitywna i pozbawiona elementu kombinacji — tak, iż możemy ją w naszych rozważaniach pominąć.

GRUPA I.

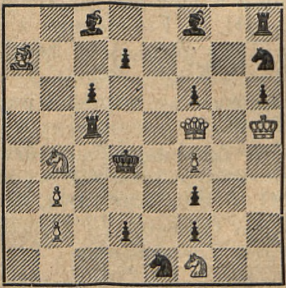
Rozpatrzymy uwolnienia w zależności od bierek uwalnianych. W tej grupie brak jest przykładów na uwolnienie gońca.

I. W. Bron



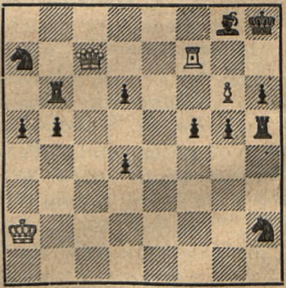
(„*Szachm. Listok*“ *1931*)

II. V. Marin



(*2 p.* „*Świat Szach.*“ *1930*)

III. I. Mikan

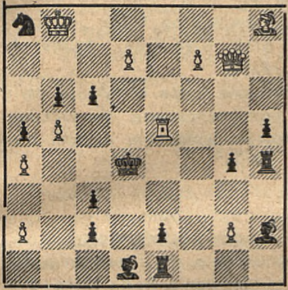


(*2 p. Nar. Politika 1934*)

Pięknie pomyślane jest uwolnienie w zadaniu sowieckiego autora (I): 1) Hg5! grozi, 2) c3†; 1) ... e3, 2) Hg2!! (ciche posunięcie uwolnionego Hetmana), 3) c3 mat. Drugie uwolnienie w tem zadaniu nie kończy się czystym matem: 1 ... We3, 2) Hd8†.

Dwukrotnie, przy wzorowych matach, ale bez cichych gier, uwalnia się Hetman w zadaniu II. 1) Sg3! grozi, 2) G×c5†; gry tematowe: 1) ... d5, 2) Hd3†, 3) Se2 mat, oraz 1) ... Sg5, 2) He4† Sxe4†!; 3) Sf5 mat.

IV. S. Tytor



(I n. Warsz. Kl. Szach 1934)

Należy jeszcze wspomnieć o zadaniu Dr. A. Chicco (III nagr. ex aequo, Tijdschrift 1933), które łączy uwolnienia z ofiarami i blokowaniem. (Białe: Kh3, He3, Wd8, g8, Ga2, a1, Se7, p.: b4, c5, d2, g4, h4. Czarne: Ke5, Wc2, c3, Se1, e4, p.: c6, d7, f7, h6). 1) Wf8! grozi, 2) d4†. Obrony: 1) ... Sd3, 2) Hd4† i 1) ... Sf3, 2) Hf4†.

Następne dwa zadania są przykładami na uwolnienie Wieży. W Nr. III, bardzo ekonomicznie skonstruowanem, Wieża zostaje uwolniona raz w pierwszem, a drugi raz w drugiem posunięciu: 1) Hd7! grozi, 2) g7†. 1) ... d5!, 2) Wh7†, G×h7, 3) H×h7 mat i 1) ... g4!, 2) Hd8!, d5!, 3) Wh7 mat. Doskonały wariant! Zadanie Tytora (IV) uwalnia trzykrotnie Wieżę z baterii — trudność tego założenia nie pozwoliła, niestety, na lepszą konstrukcję: 1) Hf6 grozi, 2) Hd6†; czarny broni się: 1) ... Sc7, 2) Wd5††, K×d5, 3) H×c6 mat. 1) ...g3, 2) We4††, K×e4, 3) Hf3 mat. Te dwie gry tworzą ładne echo. Trzeci wariant — 1) ... Gg1, 2) We3†, K×e3, 3) Hd4 mat, należy do grupy II naszego tematu (Goniec **odchodzi** z linii h2—b8). Chciałbym jeszcze podkreślić motywację drugich posunięć białych.

(D. c. n.).

Rozstrzygnięcie konkursów.

Olimpiada w Monachium. Dwuchodówki: I n. C. Mansfield (Ka7, He4, Wb6, Sb7, p. a2, b2 — Ka4, Hh1, Wd1, h4, Gg1, h7, Se3, f1, p. a6, c2, c4); II — K.A.K. Larsen, III — A. Keirans, IV — J. Szöghy (Kd1, He2, Wh3, Gc7, Se4, f6, p. a2, b5, f2, g4, g5 — Kd4, Sg2, p. a3, b6, d2, e3, e6, g6, h4 — doskonałe white — to play!) V — A. Thorsson, VI — S. Herpai, VII — L. Klein, VIII — H. Lies, IX — Z. Zilahi, X — G. Mentasti.

Trzychodówki: I—II—III nagr. ex aequo: K. Erlin, E. Zepler (Nr. 131) i H. Wittwer; IV — A. Keirans, V — G. Latzel, VI — B. Sommer, VII — G. Heidrich, VIII — E. Giese i P. Keirans, IX — W. Massman, X — S. Hun-Hertmann.

Czterochodówki: I nagr. — E. Zepler, II — H. Ott i P. Dikenmann, III — R. Weinheimer, IV — M. Romberg, V — O. Reinartz, VI — W. Bähr, VII — E. Brunner, VIII — G. Gosman, IX — H. Bincer, X — K. Walter.

Polska nie brała udziału.

II Problema, 1933. Dwuchodówki: I n. — M. M Barulin (Nr. 127) II — A Ellerman (Kh4, Hb3, Wd4, g4, Gf8, g2, Sg3, g5, p. a3, b6, e6 — Kc5, He7, Wf2, f6, Ge1, g6, Sd8, g8, p. a6, b7, g7), III — A. Ellerman, IV — A. Ellerman, V — E. Foschini; wzmianki 1. Fritz 2. Bottacchi 3. Gugel 4. Apro 5. Segers; pochwały: Restad, Gołubjew i Moussouris, Fleck, Fritz. Sędziowie: K. A. K. Larsen i A. Chicco.

II Problema, 1934—35. Samomaty w 2 pos. I nagr. ex aequo S. L i m b a c h (Nr. 128) i K. A. L. Kubbel (Kf5, He2, Wc1, d8, Ga8, f6, Sb1, e5, p. b4, c4, d5, f7, g4, — Kd4, Hg7, Wg6, h6, Gb7, Sh3, h8, p. b3, c2, g5); II ex aequo K. A. L. Kubbel i W. Günther; III — J. L. Grieken. Wzmianki: 1. L i m b a c h, 2. Bottacchi, 3. Tafferner, 4. Koetsheid, 5. Svoboda, 6. Svoboda. Sędzia Van den Berg.

Elck Wat Wils Wedstrijd 1936. T r z y c h o d ó w k i: nagr. J. J. Ebben (Kd8, Hf7, Wa5, Gf2, h1, Sd4, f5, p. a3, a4, c2, d7 — Kc4, We5, Gb6, b7, Sh7, p. a7, c6, c7, c3, e6) wzm. T. de Jongh: d w u c h o d ó w k i: nagrody L. Reynders, G. Lindemann i M. Segers —

wzmianki A. M. Koldijk, H. W. van Dort, F. W. Nanning; s a m o m a t y 3X: nagr. H. Hassebroek; s2X: nagr. G. H. Drese (Nr. 129), wzmianka A. P. Eerkes. W konkursie rozwiązaniowym jedną z nagród zdobył J. F u x.

N o w e k o n k u r s y.

L'Echiquier 1936. Konkurs tematowy na dwuchodówki: dwukrotne bicie ,,en passant'' połączone z innemi momentami strategicznemi (np. blok, przesłona). Adres: A. Marceil, 5, rue Emile Souvestre, Rennes, Francja. Sędzia E. Pape.

29 konkurs tematowy ,,Die Schwalbe''. Temat: ,,po wstępie białe otrzymują dwie napozór równowartościowe groźby, jednak jedna z nich jest niemożliwa do wykonania z powodu pata; możliwość tej patowej obrony spowodowała wstępnym ruchem biała figura. Figura ta m o ż e n i e b r a ć u d z i a ł u w macie''.

R ó ż n e

Sensacyjny mecz międzynarodowy Włochy — Niemcy został postanowiony.

Holenderski związek problemistów przyjął nasze zaproszenie do rozegrania meczu. Obecnie uzgadniane są warunki. Prawdopodobnie do opracowania będą tylko dwa tematy.

P r z e g l ą d p r a s y.

Szachmaty, Nr. 9/1936. R. N. Aleksandrow: ,,Z laboratorium problemisty''. Autor dowodzi, że krytyczna analiza i twórcza przeróbka cudzych prac może dać pełnowartościowe zadania (owszem! P. R.), przytaczając szereg zadań, które następnie udało się poprawić. M. in. jako temat do analizy posłużyło autorowi zad. T. Czarneckiego — (Kc8, Hg1, Wc3, e6, Ga8, b4, Sd8, e4, p. b3, d2, e2, f4 — Kd4, Wc2, Gc1, h3, Se3, f2, p. a7, b6, g3; 2X 1. Ge7! — III nagr. B. C. F. 1936) — przedstawiające t. zw. temat Hume'a :,,uwolnienie **dwu** białych figur przez **dwie** czarne figury z półzwiązania'' w wariantach: 1 .... Se3—c4 2. Wd3X i 1 .... Sf2—g4 2. Wd6X. Przytaczając, jako wynik krytycznej analizy tego zadania swój układ następujący: Kd8, Hg8, Wc4, f4, Ga3, h1, Se2, g4, p. b3, d3, f5 — Kd5, Hc1, We3, h7, Ga2, h2, Se4, f3, p. a6, f7 — 2X — 1. Kc7!) autor pisze, że gra tematowa została tu wzbogacona jeszcze dwoma wariantami półzwiązania: 1 .... Sc5 2. Wc—d4X 1 .... Sd6 2. Wf—d4X a teraz jeszcze 1 .... Gd4 2. Hd8X 1 ... Se5 2. Sf6 X.

Otóż dwa pierwsze warianty to wcale nie temat Hume'a, gdyż uwolnienia obydwu białych Wież dokonywuje **ten sam** czarny Skoczek. Ta drobna napozór różnica przedstawia wielką trudność techniczną!

Układ ten jest zresztą nierozwiązalny po 1 .... Wh6. Dodajmy więc czarnego piona na h6, a potem — przyjrzyjmy się następującemu zadaniu: **S. Kierst,** ,,Wiadomości Szachowe'' Nr. 3/1936 — Nr. 49: Kd8, Hg8, Wc4, f4, Ge7, h1, Se2, g4, p. b3, d3, f5 — Kd5, Hc1, We3, h7, Ga2, h2, Se4, f3, p. a3, b6, f7, h6, 2X — 1. Kc7!

Czy podobne?

*

Sprawą tematu Schora (,,Wiad. Szach.'' Nr. 3, str. 37) zainteresował się świat problemowy. Italia Scacchistica, Xadrez Brasileiro, Revista Romana de Sah poświęciły tej sprawie wiele uwagi. Ostatnio L'Echiquier, podejmując tezę dr. A. Chicco o trzech formach tego tematu (,,Wiad. Szach.'' Nr. 6, str. 87) dodaje, że należy oczekiwać geniusza, któryby zrealizował czwartą logiczną możliwość: wstęp i warianty — gra z baterii.

Otóż ta ,,logiczna możliwość'' jest całkiem logicznie... niemożliwa. Figurę można związać tylko na jednej linji; jeśli we wstępie białe przesłonią tę linję, to jak można później odsłonić ją p r z e z o d e j ś c i e czarnej figury?

Autor z L'Echiquier nie doczeka się swego geniusza...

Bibliografia.

C. M. Fox, his problems. Niedawno zmarły kompozytor angielski, C. M. Fox, był twórcą licznych zadań „fairy — chess". Najcelniejsze z nich wydał w broszurze pod powyższym tytułem T. R. Dawson. Broszura, w cenie 2 szylingów, zawiera 200 zadań z rozwiązaniami i omówieniami. Adres wydawcy: T. R. Dawson, 2, Lyndhurst Road, Thornton Heath, Surrey, England.

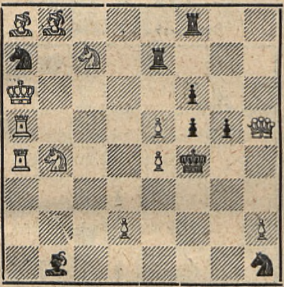
Książeczka ta, wraz z wydaną przez tegoż autora „Caissa's wild roses" stanowi doskonały przewodnik po tak mało u nas popularnym świecie „bajkowych" szachów.

Zadania nagrodzone

UWAGA. W zad. Nr. 116 biały Skoczek powinien stać na **a 5**, a nie na **c 5**. Zadanie Nr. 110 jest **trzychodówką!** Przepraszamy za omyłki, powstałe zresztą nie z naszej winy — zawdzięczamy je obie mylnym informacjom „Schwalbe" (rzecz rzadka w tem piśmie, doskonale redagowanem!)

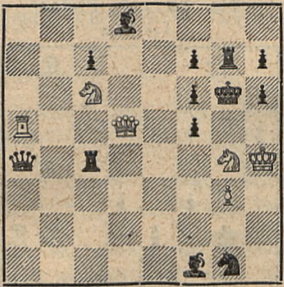
Zadanie Nr. 59 **nie ma** ubocznego rozwiązania.

Nr. 127. M. M. Barulin (ZSRR)
(I n. II Problema 1933)



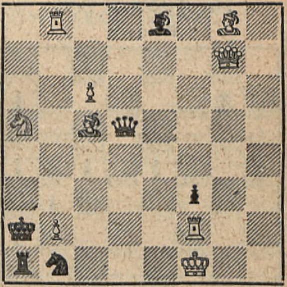
Mat w 2 posunięciach.

Nr. 128. S. Limbach (Borysław)
(I n. ex ae II Problema 1935)



Samomat w 2 posunięciach

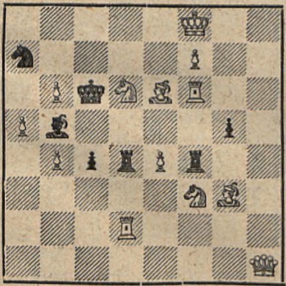
Nr. 129. G. H. Drese (Holandja)
(I n. Elck W. W. Wedstrijd 1936)



Samomat w 2 posunięciach.

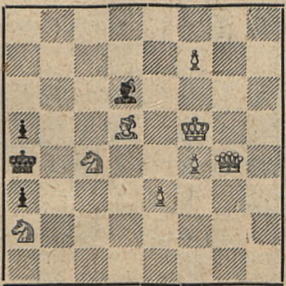
Olimpiada w Monachium

Nr. 130. F. Fleck (Węgry)
(VII wzm. zaszcz.)



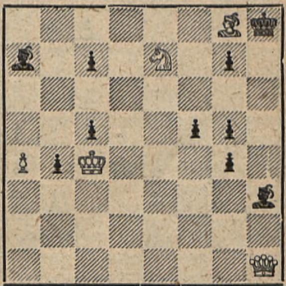
Mat w 2 posunięciach

Nr. 131. E. Zepler (Niemcy)
(I-II-III nagr. ex aequo)



Mat w 3 posunięciach.

Nr. 132. E. Palkoska (C.S.R.)
(V wzm. zaszcz.)

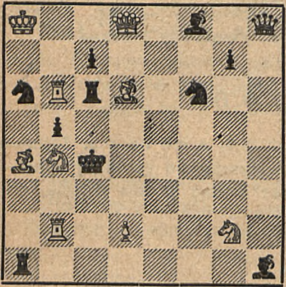


Mat w 4 posunięciach.

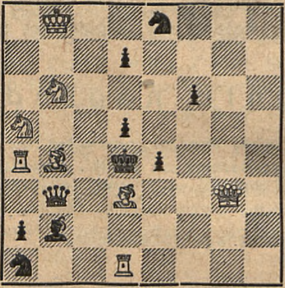
Nasz konkurs

Entries to: Bewerbungen an:
St. Łękawski, Warszawa, Wspólna 58 m. 1.

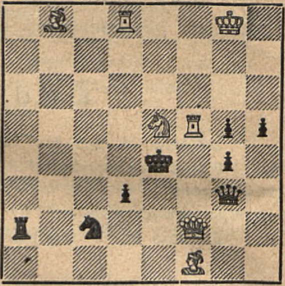
Nr. 133. O. Stocchi
Langhirano



Nr. 134. J. Fux
Białystok

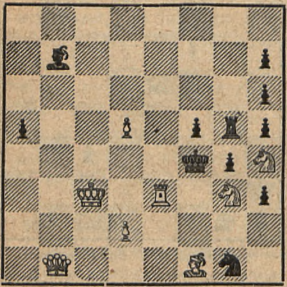


Nr. 135. A. P. Eerkes
Wildervank
(pośw. T. Czarneckiemu)

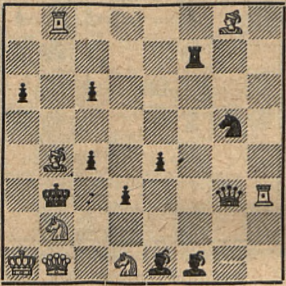


Mat w 2 posunięciach

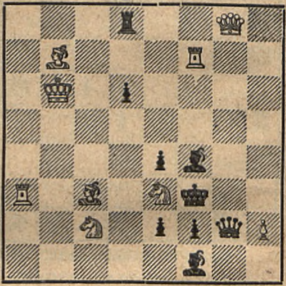
Nr. 136. J. Fritz
Praha



Nr. 137. A. Piatesi
Imola

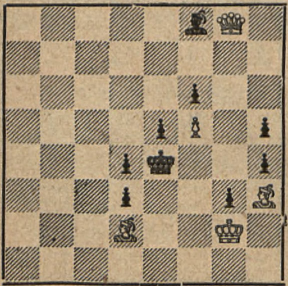


Nr. 138. M. Pfeiffer
Skarżysko - Kamienna

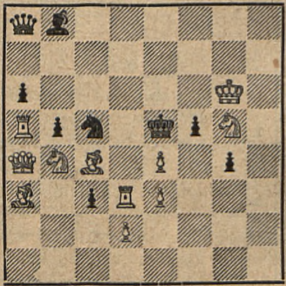


Mat w 2 posunięciach.

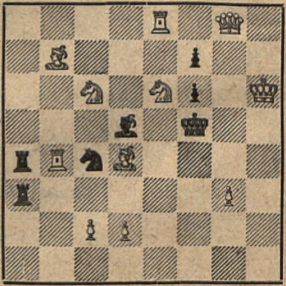
Nr. 139. H. Solzmann
Warszawa



Nr. 140. T. Korizno
Liepoja



Nr. 141. O. Kunze
Leipzig



Mat w 2 posunięciach.